

Penerapan Tema Akrab dalam Pasar Apung Kenjeran

Anindhita Nurmala Putri dan Collinthia Erwindi

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: c_erwindi@yahoo.com

Abstrak—Dalam merancang arsitektur seorang arsitek dapat menggunakan tema sebagai alat untuk mencapai kondisi yang diinginkan. Tema dalam arsitektur adalah ide yang harus dieksplor dan dimasukkan ke dalam desain untuk menciptakan karakteristik atau makna pada bangunan yang dirancang. Selanjutnya, tahap eksplorasi tema dapat diterapkan ke dalam desain konsep perancangan yang mana akan menentukan berbagai elemen rancangan seperti bentuk, ruang luar, material, dan sebagainya. Objek rancang adalah pasar apung yang terdiri atas 4 macam zona. Tema akrab digunakan karena dianggap mampu mewakili esensi objek sebagai bangunan publik. Pendekatan *essences* dan *mimesis* digunakan untuk menerapkan tema akrab ke dalam objek rancang. Karakteristik akrab yang digunakan adalah dekat dan intim. Hasil rancangan berupa penerapan karakteristik akrab ke dalam bentuk massa, sirkulasi antar massa, sirkulasi ruang, dan komposisi massa.

Kata Kunci—Akrab, Dekat, *Essences*, Intim, *Mimesis*

I. PENDAHULUAN

SECARA geografis, Surabaya terletak di tepi selat Madura sehingga berkarakteristik sebagai kota pesisir. Dan Kenjeran adalah salah satu kecamatan di Kota Surabaya. Kenjeran adalah salah satu ikon Kota Surabaya. Karena lokasinya yang terletak di tepi kota dekat dengan pesisir pantai membuat Kenjeran sebagai salah satu pemasok hasil laut Kota Surabaya. Pada tahun 2011, pemerintah Surabaya dapat memproduksi ikan sebanyak 7.119,89 ton per tahun dengan nilai sejumlah Rp. 134.734.841,-.

Selain itu keberadaan Kenjeran mengingatkan kembali pada pergerakan kebudayaan, yang mana berbagai budaya terlihat menyatu dan membuat sebuah fenomena akulturasi yang kuat dan terintegrasi. Karena Kenjeran berkaitan langsung dengan zona maritim dan memiliki banyak potensi wisata yang dapat diperhitungkan untuk dikembangkan. Di sisi lain Kenjeran juga terkenal sebagai tempat wisata karena memiliki sarana hiburan seperti Kenjeran *Park* dan Pantai Ria Kenjeran.

Namun sayangnya, kehidupan para nelayan di Kota Surabaya ini cukup memprihatinkan dan kurang sejahtera. Hal tersebut tercermin dari kondisi/keadaan kawasan pemukiman nelayan yang ada di Surabaya. (Gambar 1 dan 2).



Gambar 1. Keadaan Pemukiman di Kampung Nelayan Kenjeran



Gambar 2. Potret Kumuh Kampung Nelayan Kenjeran

II. METODA PERANCANGAN

Metoda yang digunakan dalam penjabaran tema terbagi

atas 2 yaitu *essences* dan *mimesis*. *Essences* adalah suatu pemahaman dalam desain untuk menambahkan nilai lebih dalam objek rancangan (Gambar 3). Sedangkan *mimesis* adalah imitasi, *copy*, representasi. *Mimesis* sering terjadi dalam bidang karya seni sebab suatu karya seni dikatakan bagus apabila mendekati realita. Realita yang bisa kita lihat, kita dengar, kita rasakan dan kita dengar (Gambar 4). Menurut Plato, *mimesis* diartikan sebagai bagian dari representasi dan imitasi [1]. Sedangkan menurut Aristoteles, *mimesis* itu lebih dari sekedar imitasi terhadap realita, namun metoda ini merujuk pada representasi dari tipe-tipe dan tindakan manusia pada umumnya [2].

Kategori *mimesis* yang digunakan dalam penjabaran tema ini adalah *tangible* dan *intangible*. *Intangible* yang mana subjek kreasinya berupa : konsep, gagasan, kondisi manusia, atau suatu kualitas tertentu. *Tangible* yang mana subjek kreasinya berupa : bentuk massa, pola sirkulasi, fasad atau struktur. Memimiesikan sesuatu yaitu dimunculkan dalam “bentuk” arsitekturnya sesuai dengan sesuatu yang kita lihat, kita dengar, atau kita rasakan. Karakteristik tema dalam objek rancangan akan memiliki keunggulan yaitu objek rancangan terlihat realistis.

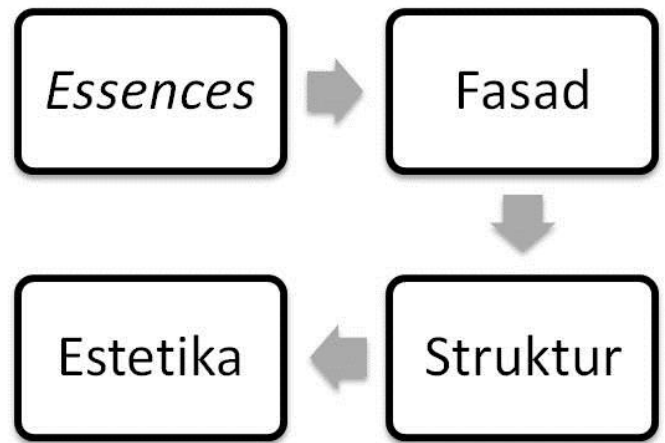
Berdasarkan pengkajian tema melalui metode *essences* dan *mimesis* (*tangible* dan *intangible*) diperoleh karakteristik dari tema akrab sebagai berikut :

A. Dekat

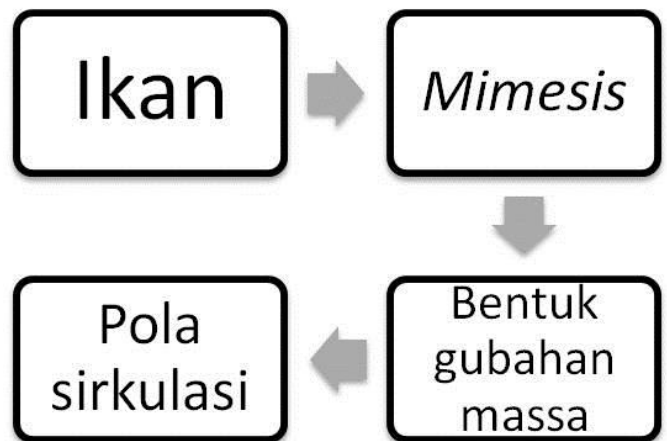
Sesuatu dikatakan akrab apabila sesuatu tersebut dekat dengan sesuatu di sekitarnya. Jarak pencapaian dari satu tempat ke tempat lain jaraknya berdekatan. [3]

B. Intim

Intim berarti akrab atau karib [4]. Hal ini berkaitan dengan perasaan personal seseorang dengan tempat, orang atau suasana dimana dia berada. Sehingga akan lebih mempengaruhi psikologis seseorang. (Gambar 5).



Gambar 3. Skema Metoda Perancangan (dokumen pribadi)



Gambar 4. Skema Ide Gubahan Massa (dokumen pribadi)



Gambar 5. Ilustrasi Pengunjung dan Penjual dalam Pasar Apung (dokumen pribadi)

III. HASIL PERANCANGAN

Karakteristik akrab yang telah dilakukan pendekatan secara arsitektural terlihat dalam objek rancangan sebagai berikut :

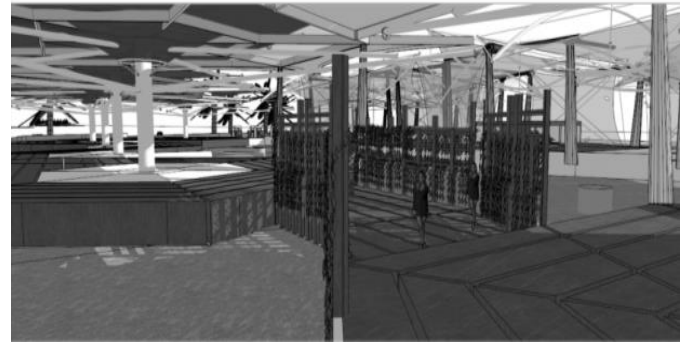
A. Dekat

Penerapan dekat dalam rancangan terwujud melalui hadirnya plaza yang menjadi penghubung satu massa dengan massa yang lain sekaligus pemisah zona publik dan privat. Penerapan lainnya adalah interaksi antar penjual dan pengunjung dalam objek rancangan memunculkan kesan dekat karena baik penjual dan pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dan bebas (Gambar 6).

B. Intim

Dalam objek rancangan kesan intim diterapkan dalam beberapa hal. Pemilihan struktur objek rancangan yaitu struktur atap membran yang mana dapat memperkuat kesan intim dalam rancangan dikarenakan atap membran dalam objek rancangan membuka ke atas sehingga bagian bawah atap membran seolah-olah “menekan” penjual dan pengunjung [5]. Hal tersebut dikarenakan ingin memunculkan kesan bangunan intim karena mempertimbangkan skala manusia (Gambar 7 dan 8).

Pada bentuk massa objek rancangan pasar dipilih bentuk hexagon (segi enam) karena mengambil filosofi sarang lebah yang kuat dan aman karena di sarang tersebut para lebah bergotong royong menghasilkan madu serta menjaganya secara bersama-sama dari serangan binatang pemangsa. Filosofi tersebut sesuai dengan kesan intim yang ingin ditampilkan dalam objek rancangan ini. Interaksi antar penjual dengan penjual, penjual dan pengunjung atau pengunjung dan pengunjung (Gambar 9).



Gambar 6. Ilustrasi Plaza sebagai Penghubung dan Pemisah dalam Pasar Apung (dokumen pribadi)



Gambar 7. Suasana Interior Pasar Apung yang Menggambarkan Interaksi Pengunjung dan Pengunjung Lain (dokumen pribadi)

IV. KESIMPULAN

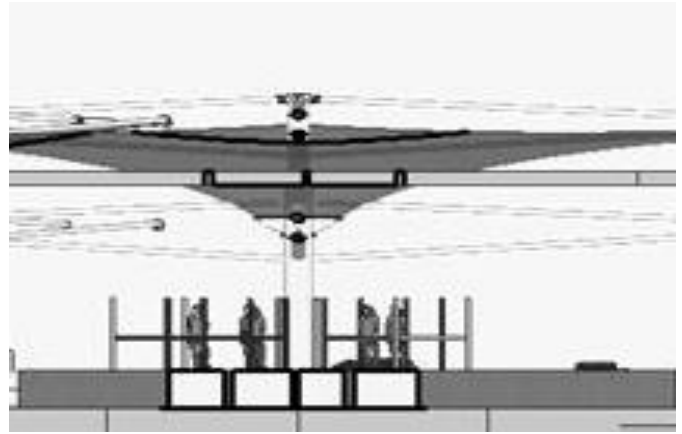
Dengan metode *essences* dan *mimesis* dan kategori *mimesis* yang digunakan dalam penjabaran tema ini adalah *tangible* dan *intangible* dan setelah dikaji berdasarkan karakteristiknya maka kesan akrab yang memang ingin ditampilkan dalam objek rancangan dapat tercipta. Pemilihan bentuk geometri massa, pola sirkulasi, perletakan antar massa, dan sistem struktur menjadi hal yang penting dan harus terpenuhi dalam memenuhi kesan akrab. Sehingga objek rancangan ini bisa memberi kesan yang berbeda kepada pengunjung jika dibandingkan bangunan sejenis yang sudah ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

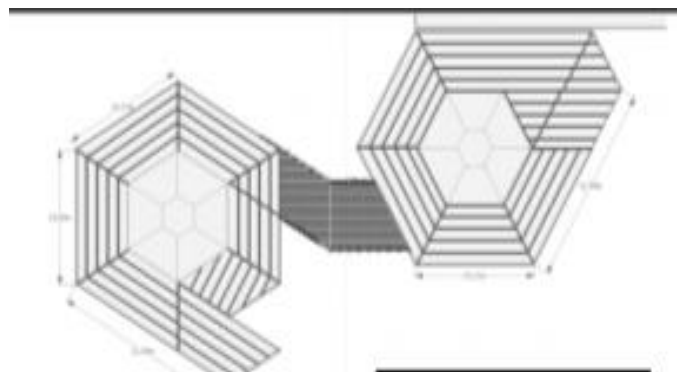
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Juga kepada Ibu Collinthia Erwindi selaku pembimbing, atas segala ilmu dan bimbingannya, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Plato's Objection to Poetry. Available: http://wikieducator.org/Literary_Criticism diakses pada 3 Agustus 2015
- [2] Aristotle's Defence: Theory of Mimesis Available: http://wikieducator.org/Literary_Criticism diakses pada 3 Agustus 2015
- [3] (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online) Definisi kata dekat. (2015, Agustus) <http://kbbi.web.id/dekat>
- [4] (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online) Definisi kata intim. (2015, Agustus) <http://kbbi.web.id/intim>
- [5] Schodek, Daniel L., 1991, *Structure*.



Gambar 8. Potongan Pasar Apung dirancang sebagai Objek Rancangan yang Memperhatikan Pengunjung di dalamnya sehingga Muncul Kesan Bangunan "Skala Manusia" (dokumen pribadi)



Gambar 9. Bentuk Geometri Massa (dokumen pribadi)